

TEC-TOY



MANUAL DE
INSTRUÇÕES

MEGA

32X

SEGA

TEC-TOY

STAR TREK
STARFLEET ACADEMY

Starship
Bridge
Simulator



ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulada por imagens luminosas intermitentes, alternância de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou ruído de um passando através de telhas e telhas de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo.

Antes de Usar

- Se você ou alguém da sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de consciência quando exposto a imagens luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Se sente, no mínimo, a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Faça certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Se parei devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nas mãos ou os olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

IMPORTANTE



Escolha a alternativa correta.

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar vídeo game (d) Todas as acima
(b) Praticar esportes (e) Nenhuma das acima
(c) Curtir a natureza

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns! Você tem em sua mão um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que, em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde da sua corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns! A natureza é a maior fonte de vida que nos temos, e sua desastrosa indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece de nada física e se preocupa com o bem-estar geral. Hora lá para você!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) — você não deve ser desta planeta!

(Se este é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que, além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Deslize o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

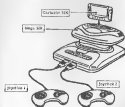
Mostre que você realmente é uma fera!



COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA 32X

1. Prepare o MEGA 32X como descrito no manual de instruções.
2. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para jogar com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
3. Coloque o cartucho Star Trek™ Starfleet Academy™ na console (veja figura), conforme explicado e manual do MEGA 32X.
4. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue o movimento.
5. Star Trek™ Starfleet Academy™ é para um ou dois jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



Para: Todos da Academia Estelar

De: Instrução Especial

Data: 1991 15

Assunto: Boas-vindas entre-estelares

Papel: impresso no verso para envio via Telexpôdo 33
Academia da Espandido Estelar não é a sua primeira experiência que nos surpreende - a sua potencial de resistência sempre ficou clara para nós. O que é difícil de acreditar é que você já tenha sido de suficiente para ser um cadete. A última vez que eu vi, você estava em uma missão de controle de energia. Você tinha sido de suficiente para ser um cadete. Agora você está aqui, trabalhando como cadete estelar para servir aos e um dos poucos que receberam um lugar em uma sala do Espandido Estelar.

O seu primeiro teste será a seguinte: de volta para a academia. Você será um cadete novo que você irá compreender a disciplina que eu tenho. A sua responsabilidade no momento é a seguinte: fazer parte um oficial do Espandido Estelar que sempre será lembrado com orgulho, então, não se esqueça de ser lembrado. Consequentemente, a sua primeira missão será Espandido Estelar é a maior honra que não poderia ter.

Não deixe ninguém saber a você pois sei que já compreende o valor da disciplina, das regras, militares e do uso adequado das armas que tem a mão. É agora de você não esquecer na vida, aqui, não com o seu e não com nenhum arma, mesmo assim. Boa sorte!



New Game (Novo Jogo)

Escolha esta opção para começar um novo jogo. Você irá para o "Registro de Novos Cadetes" onde poderá escolher o seu gênero, nome e nível de habilidade. Pressione o **Botão Início** para começar.

Password (Senha)

Se você escolheu uma senha em um jogo anterior, você poderá selecionar esta opção para acessá-la e continuar o jogo do ponto onde parou. Para escolher uma senha, pressione os botões na joystick na ordem que aparece com a sua senha, depois pressione o **Botão Início**. Todas as senhas contém as letras A, B, C, U, D, L e R.

Simulator (Simulador)

Selecionando esta opção você pula o Modo de Jogo e vai diretamente para o Simulador de Treino para escolher uma missão. Se você escolher treino de combate, escolha o tipo de nave que você quer usar pressionando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Selecione o número da nave que você quer enfrentar pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo. Pressione o **Botão A**, **B** ou **C** para fazer a sua escolha. Você também poderá escolher uma nave Klingon ou Ilumian para experimentar como é pilotar uma dessas naves.

Se você selecionar Two Player Mode (Modo para 2 jogadores), você pressionará os dois joysticks. A tela mudará para uma tela dividida. O jogador 1m usará a metade da cima da tela enquanto o jogador 2m usará a parte inferior. Veja a seção "Pontos de comando" para obter mais detalhes sobre os movimentos na tela.



Há controles especiais para o Combat Training (Treino de Combate) e Two Player Mode (Modo para 2 jogadores). As estações de controle da ponte não estarão disponíveis neste modo. O **Botão Início** não tem nenhum efeito e não se que você esteja pilotando uma nave Ilumian ou Klingon. Neste caso, o **Botão Início** irá ligar e desligar o Escudo de Proteção.

A Tela de Opções

Escolha options (Opções) para mudar as seguintes características:

- Sound (Som)..... Liga e desliga o som.
- Musie (Música)..... Liga e desliga a música.
- Stereo (Estéreo)..... Permite que você escolha se quer ouvir o som do jogo em estéreo ou mono.
- Controls (Controles)..... Permite que você configure o seu joystick.

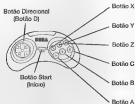
Os Joysticks poderão ser colocados no modo Simulador ou Arcade. No Modo Simulador, pressione o **Botão D** para cima para descer e pressione-o para baixo para subir. No Modo Arcade os controles serão invertidos. O Modo Simulator é o padrão.

Os **Botões A**, **B** e **C** poderão ser redefinidos em inúmeras configurações. A configuração padrão aparece nas páginas 6 e 7.

Use o **Botão D** ou o **Botão Início** para mover o cursor entre as opções. Pressione o **Botão A**, **B** ou **C** para mudar a sua escolha. Pressione o **Botão Início** para continuar.



ASSUMA O CONTROLE!



Controles da Ponte de Comando

Botão D: Move o cursor até o ícone mais próximo à direita ou à esquerda.

Botão A, B ou C: Confirma a escolha da opção selecionada.
Botão Inicio: Pausa o jogo.



Controles da Academia do Esquadrão Estelar

Joystick 3 Botões

Botão B: Controla o movimento da nave e permite que você circule através dos momentos de diálogo e outras coisas, quando estiverem disponíveis.

Botão A: Desacelera a nave.

Botão B: Acelera a nave.

Botão C: Alinha os phases.

Botão A+B: Alinha torpedos de photon.

Botão A+B+ Botão B: Faz a nave rodar.

Botão Inicio: Volta para a Tela de Controle da Ponte.

Joystick 6 Botões

Botão A: Desacelera a nave.

Botão B: Acelera a nave.

Botão C: Alinha phases.

Botão X: Faz a nave rodar no sentido anti-horário.

Botão Y: Alinha torpedos de photon.

Botão B: Faz a nave rodar no sentido anti-horário.

* Estes são as configurações padrão. Elas poderão ser alteradas na Tela de Opções.

** Na Treino de Combate e na Modo para 2 Jogadores o **Botão Inicio** não terá nenhuma efeito a não ser que o jogador esteja pilotando uma nave Romulan ou Klingon. Neste caso, ele ligará e desligará o Escudo de Proteção.



O Pátio da Academia do Esquadrão Estelar

Este é o pátio da Academia do Esquadrão Estelar. daqui você poderá ir para a classe, para a sala de reunião, para o seu dormitório, para a sala de descanso ou para o Simulador de Treino.



Classe

Você poderá ir para a classe para receber uma dica do instrutor para a próxima missão, ou para pegar o seu boletim atual.



Boletim - Pegue o seu boletim atual.



Recreio - Faça as aulas diárias do instrutor.



Saída - Você voltará para o pátio.



Sala de Reunião

Quando entrar na sala de reunião, você receberá uma nova missão no Simulador de Força. Antes de embarcar em uma missão, você terá a opção de falar com o instrutor.



Instrutor - Faça um breve relato sobre a missão atual.



Questão - Permite que você fale com o instrutor sobre a missão que recebeu e receba dicas valiosas.



Simulador - Começa a missão.



Saída - Volta para o pátio.



Sala de Descanso

A sala de descanso da Academia permite que você fale com os seus colegas em um ambiente menos formal. Há três opções nesta sala.



Falar com Cadeias - Permite que você converse com a tripulação de cadeias.



Falar com o anfitrião - Jones, o hospedeiro, irá lhe dar conselhos e encorajá-lo.



Saída - Volta para o patio.



Dormitório

Esta é a sua própria sala. Você terá quatro opções quando estiver aqui:



Desistir - Permite que você recomece o jogo.



Computador - Escolha o computador para ver as diferentes estatísticas para nave e outros pontos de seu interesse.



Dormir - Esta opção permite que você descanse até o próximo dia. Você deverá selecionar esta opção para pôr fim às missões do simulador de guerra do dia seguinte. Você receberá uma Senha para a sua posição atual no jogo. Você poderá sair do jogo e voltar mais tarde para a mesma posição usando a opção Password (Senha) na Tela do Menu Principal.



Saída - Volta para o patio.



Simulador de Treino

Selecionando esta opção, você poderá putar o modo de jogo e ir diretamente para o Simulador de Treino para selecionar uma missão. Se escolher o treino de combate, você irá escolher o tipo de nave que irá usar predominando o **Batão D** para a esquerda ou para a direita. Selecione o número de naves que você irá enfrentar pressionando o **Batão B** para cima ou para baixo. Pressione o **Batão A, B** ou **C** para confirmar a sua escolha. Você também poderá escolher uma nave Klingon ou Romulan para atuar como o piloto de uma dessas naves. Se você selecionar o modo para 2 jogadores, você deverá ter dois jogadores. A tela irá se dividir. O jogador Um usará a metade superior da tela e o jogador Dois a metade inferior. Veja a opção "Pontes" para obter maiores detalhes sobre os comandadores na tela.

Controles Especiais para o Treino de Combate e o Modo para 2 jogadores: As opções de cenário de guerra não estarão disponíveis nestes modos. O **Batão Tráfego** não tem nenhuma função e não se quer o jogador esteja pilotando uma nave Romulan ou Klingon. Neste caso, este **Batão** irá ligar e desligar o Escudo de Proteção.



PONTES DE COMANDO

Há 3 tipos diferentes de pontes: das naveas da Federação Científica, das pequenas Cruzadas da Federação, das grandes Cruzadas da Federação, da nave Romulan e da nave Klingon. No Treino de Combate e no Modo para 2 jogadores você poderá escolher qualquer uma dessas, assim como escolher a nave na qual o adversário estará. Se você estiver em um simulador de missão, você terá uma nave previamente escolhida.

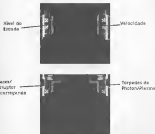
Muitos indicadores aparecerão na tela:



O Radar mostrará onde uma nave ou objeto se encontra em relação à sua nave. A localização da sua nave será indicada por um ponto central. As naves que estiverem acima da ponte estarão na sua frente. As naves abaixo da ponte estarão atrás de você. Quando os pontos que indicarem a posição de outras naves forem circulares, elas estarão no seu plano de visão. Se os pontos estiverem na forma de uma seta virada para baixo, a nave / objeto estará abaixo de você. Se os pontos estiverem na forma de uma seta virada para cima, a nave / objeto estará acima de você.
O Alerta da Status indica o nível de perigo da nave para encarnas perigosas. Verde significa nível normal. Amarelo



significa sinal de alerta e fuga a esquad. Vermelho significa Alerta Vermelho e prepare o sistema de armas. A barra indicará os danos que foram causados ao escudo. Quanto menor for a barra, mais danificado estará o sistema de defesa. A barra de velocidade indicará a velocidade da nave. Uma barra vermelha indicará velocidade da né. Quanto maior a barra, maior será a velocidade.

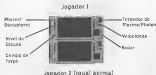


Uma luz vermelha no indicador de armas (phaser, disruptor, plásmo, torpedo, etc.) indicará que o sistema de armas está recarregando e não poderá ser utilizado.
Uma luz verde indicará que ele está pronto para ser reutilizado e um indicador preto, que o sistema foi desativado ou danificado.



Modo de Jogo para 2 Jogadores:

Indicadores de Status nas Pontes



Pontes de Controle

Na uma pista de estações onde você poderá ir para ver o status da nave ou executar comandos estratégicos. Para acessar qualquer uma das estações abissa, pressione o **Botão Início**, depois mova o cursor para a estação apropriada. Selecione o ícone de Saída para voltar para a ponte.



Estação de Engenharia

A Pista de Controle da Órbita de seleção do engenharia permite que você estabeleça qual destes sistemas tem prioridade para o conserto. Phasers, Torpedos de plasma, Casco, Escudos ou Mecanismo. O Sistema que você escolher será consertado mais rápido do que o normal. Para selecionar um Sistema diferente, use o **Botão D** para selecionar uma opção e pressione o **Botão A**, **B** ou **C** para confirmar a sua escolha.

Dicas no sistema poderão afetar a performance da nave. Os sistemas de phaser ou torpedo de Phasers param de funcionar quando estiverem 50% danificados. Quando o Mecanismo estiver danificado, a nave não conseguirá viajar a toda velocidade. Quando os Escudos estiverem danificados, eles se tornarão menos eficientes para proteger a nave. O Casco é o mais crítico. Quando ele chegar a zero, a nave estará totalmente destruída.

Cada reparo do sistema tem um tempo de conserto diferente. O reparo do sistema de armas é mais rápido, reparos nos Escudos e no Casco são mais lentos. Note que todos os sistemas, menos o Casco, poderão ser totalmente consertados no espaço. A condição do Casco não poderá ser melhorada durante uma missão.





Estação Científica

Você terá as seguintes opções nas estações científicas:



Alcance do Radar - Permite que você made o alcance dos seus sensores do radar.



Computador - Entre no banco de dados do computador para obter informações importantes.



Varredura do Sensor - Procura por anormalidades no setor.



Relatório da Situação - Permite que você converse com o cientista oficial.



Estação de Comunicação

A estação de comunicação lhe dará as seguintes opções:



Cumprimentos - Permite que você se comunique com as naves da estação proxima. Quando você estiver falando com os outros você terá mensagens escolhidas para responder. Se você vir a mensagem "Opção A" escolha.



Após deparar seu nome no topo da caixa de diálogo, use o **Botão B** para circular através de cada uma das respostas geradas. Pressione o **Botão A, B** ou **C** para selecionar a resposta que você escolher.



Ordens - Manterá quatro rios as suas ordens.



Estação de Pilotagem

Esta estação controla as seguintes funções:



Tática - Mostra um ícone da nave do adversário com informações sobre os danos. O ícone aparecerá na parte inferior esquerda da tela. Quando este modo estiver ativado, os últimos três disparados por cada arma e que acertarem a nave aparecerão no ícone. O ícone aparecerá cinco quando nenhum adversário estiver presente ou quando nenhuma nave foi acertada pelos seus tiros.



A Força da Escudo indicará a condição do escudo do adversário. O Verde significa boa condição. Amarelo significa mais de 50% danificado. Vermelho significa que o escudo



esta 75% danificada. Preto indica que não há mais socado. A Condição do Dado indica a condição do caso do adversário. Verde significa que ele está em boas condições. Amarelo que foi 50% danificado. Vermelho significa que ele já foi 75% danificado. O Indicador da Força do Sensor será usado para identificar um adversário no Radar. A cor do ponto do sensor para a mesma destila. Verde.



Situação da Nave - Alerta vermelho ligará automaticamente os Escudos e as Armas. Alerta amarelo ligará os Escudos, mas as armas continuarão desligadas. Verde desligará os Escudos e as Armas.



Raio de Atracção - Alerta uma nave ou objecto. Você precisa estar próximo o suficiente da nave ou do objecto para pegá-lo, lembre-se de ir a uma velocidade lenta quando estiver pegando ou soltando um objecto.



Estação de Navegação

O mapa de navegação permite que você explore diferentes setores na espaça. Cada setor tem um número de código. Alguns terão planetas e bases celestiais nelas. Ao usar o mapa de navegação para onde você deve se referir ao seu número do setor, a uma planície ou base celestia. Use o **Botão B** para mover o cursor e pressione o **Botão A, B** ou **C** para seleccionar o lugar de exploração.



Os Membros da Academia do Esquadrão Estelar



Você

Você é um cadete da Academia Estelar cujo treinamento focado no radar com simulação que exigem atenção às armadilhas de controle da ponte. Você está tentando se formar como o melhor de sua classe para conseguir uma posição importante em uma nave da verdade. Como o seu pai, que foi morto durante uma batalha contra os Klingons, você é valente, resiliante e confiante - uma líder nato, nos melhores exemplos da Capitã Kirk. Tudo o que você precisa fazer é provar isto para a Academia.



Geoff Colson

Original da Colômbia, Confúcio, Colson é humano. Ele não mantém a direção no simulador de mísseis. Ele é líder de sua classe e irá ajudá-lo a defendê-lo quando surgirem problemas. A sua irmã mais velha é uma tenente que atualmente serve na USS Enterprise[®].



Ben Elliot

Da Regal VII, Elliot é filho de um mercador humano (das a sua fraternidade) com uma esposa Orion (por isso a sua cor verde). Educado por um pai que ele despreza, Elliot entrou na Academia contra a vontade de sua mãe. Ben está particularmente ligado à disciplina da Academia e, apesar de sua desobediência durante o treinamento, ele quer se sair bem. Extremamente agressivo e capaz, Elliot adora o desafio e a competição. Ele possui as ferramentas do seu principal rival, tornando a sua vida difícil. Elliot opera a estação de navegação durante as missões no simulador.



Wendy M'Gara

A voluntária filha de um alto diplomata da Federação, M'Gara é uma Andoriana que trabalha com as comunicações nas missões de simulação. M'Gara é formal e educada, mantendo distância entre ela e os seus interlocutores. No primeiro encontro, M'Gara parece amável e, de alguma forma, preocupada em relação aos humanos.

**Gabrão Brady**

Brady é um hermano que se especializou em engenharia. O seu pai é um famoso político da Terra que coloca uma enorme gradeira sobre ele, pensando assim, com a qual ele não consegue fugir. Brady é um "cara legal", cujo terror do pai o cega para o fato de que ele não nasceu para ser membro do Squadrão Especial. Se não medos frequentemente se tornam claros com suas atitudes demonstradas em relação a si mesmo.

**Sturck**

Sturck é um jovem e brilhante cientista, mecânica para os padrões dos Vulcânicos. Ele tem potencial para se tornar um grande oficial científico. Sturck tem um prazer exclusivo em se comparar com os humanos defendendo a Terra e a forma lógica de vida dos Vulcânicos.

**Comandante Alex Rothart**

Rothart é o instrutor da simulação da parte da Academia. Ele é capaz de surpreender com as suas ideias por desobediências. Um professor rígido, ele não acredita que um estudante sobreviva ao "bom o suficiente".

CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

Para garantir os melhores resultados:

- Não o deixe exposto a luz direta do sol ou próximo a qualquer outra fonte de calor;
- Não o use durante jogos muito longos para que não se aprofunde o aquecimento interno.

TEC TOY**CERTIFICADO DE GARANTIA**

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, deprete-se com o Posto de Atendimento Técnico Autorizado TEC TOY, munido deste certificado e da nota fiscal comprovando a compra. Não serão aceitas quaisquer outras formas de garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoas não autorizadas.

A presente garantia também não cobre danos de natureza ou sobre a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY**Nº 269 919 004**

REGISTRO EM BRASÍLIA - Nº 11.904.000-0

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.
Estrada Tapajó Tapajó, 5405 - Barra Flores - Manaus - AM
CEP 69065-666 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Brasão Marquês, 576 - São Paulo - SP - CEP 05039-000
TELEPHONE (011) 631.2366

Este TGR é Manual Tecnológico nº 6, de 1992. Propriedade da TEC TOY. É permitida a reprodução deste texto para fins exclusivamente informativos.
© 1992 TEC TOY. Todos os direitos reservados.